

**PENERAPAN MODEL MURDER PERBANTUAN MEDIA
CLASSDOJO DALAM PEMBELAJARAN
MEMBANDINGKAN ISI BERBAGAI RESENSI PADA
PESERTA DIDIK KELAS XI SMK IGASAR PINDAD
BANDUNG**

Oleh : Rifka Auliya Nur

RahimNPM 205030072

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model *murder* yang didukung oleh media ClassDojo dalam meningkatkan kemampuan siswa kelas XI di SMK IGASAR Pindad Bandung dalam membandingkan isi resensi. Model *murder* berfokus pada pengembangan keterampilan membaca kritis melalui tahapan sistematis, sedangkan ClassDojo digunakan untuk meningkatkan interaksi, umpan balik, dan motivasi siswa. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pretest-posttest. Dua kelompok siswa, masing-masing berjumlah 20 orang, dipilih untuk mengikuti penelitian ini. Kelompok eksperimen menerapkan model *murder* dengan bantuan ClassDojo, sementara kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pretest diadakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam membandingkan resensi, dan posttest dilakukan setelah intervensi untuk menilai peningkatan kemampuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *murder* dengan dukungan ClassDojo secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam membandingkan resensi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Peningkatan kemampuan analisis teks yang lebih besar terlihat pada kelompok eksperimen. Selain itu, penggunaan ClassDojo efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, dengan menyediakan umpan balik instan dan penghargaan yang memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa kombinasi model *murder* dan ClassDojo dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membandingkan resensi secara signifikan. Penelitian ini merekomendasikan penerapan model ini dalam konteks pendidikan yang lebih luas serta eksplorasi lebih lanjut mengenai media pembelajaran digital untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengevaluasi dampak jangka panjang dari metode ini dan mencari cara-cara inovatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran.

Kata Kunci: Model *Murder*, Media *ClassDojo*, Pembelajaran, Membandingkan Isi, Resensi.